2011

BILSO SA
C/Plom 5-7
08038 Barcelona
Telf.:93.267.39.00
Fax: 93.453.15.69

[MANUAL TÉCNICO]

RED PIRATES

Versión 1.01

INDICE

- Introducción.....3
- Dimensiones.....4
- Serigrafía.....5
- Desarrollo figuras en rodillos.....6
- Descripción del juego.....8
- Test.....14
- Ajustes RTC.....18
- Descripción de contadores electrónicos.....19
- Alarmas.....22
- Descarga Hopper.....26
- Modificación Volumen.....27
- Conexión contadores electromecánicos.....28

INTRODUCCIÓN

El equipo al que se refiere este manual, incluye partes protegidas por patentes en Inglaterra y Europa.

Este manual tiene el propósito de ayudar a los servicios técnicos . Está dividido en dos partes: la primera suministra la información necesaria para el conocimiento del juego ; la segunda parte aporta una ayuda técnica para entender el funcionamiento de la máquina y poder, si es necesario, repararla cuando tenga algún tipo de avería.

Si tras haber consultado el manual de ayuda persiste la avería, por favor, no dude en llamar al servicio técnico, para más información.

BILSO S.A.
C/ Plom 5 – 7
08038 Barcelona

Tel:932 673 900

Atención:

Partes del interior de la máquina están conectadas a 220 voltios. Sólo personal cualificado deberá llevar a cabo las reparaciones. Desconecte la máquina antes de manipular en su interior.

CE
De acuerdo con directivas 89/336/EEC y 73/23/EEC
Test EMC
EN 55014-1: 2000
EN 55014-2: 1997
EN 61000-3-2:95 EN 61000-3-3:95
Test Baja Tensión
EN 60335-2-82:2000

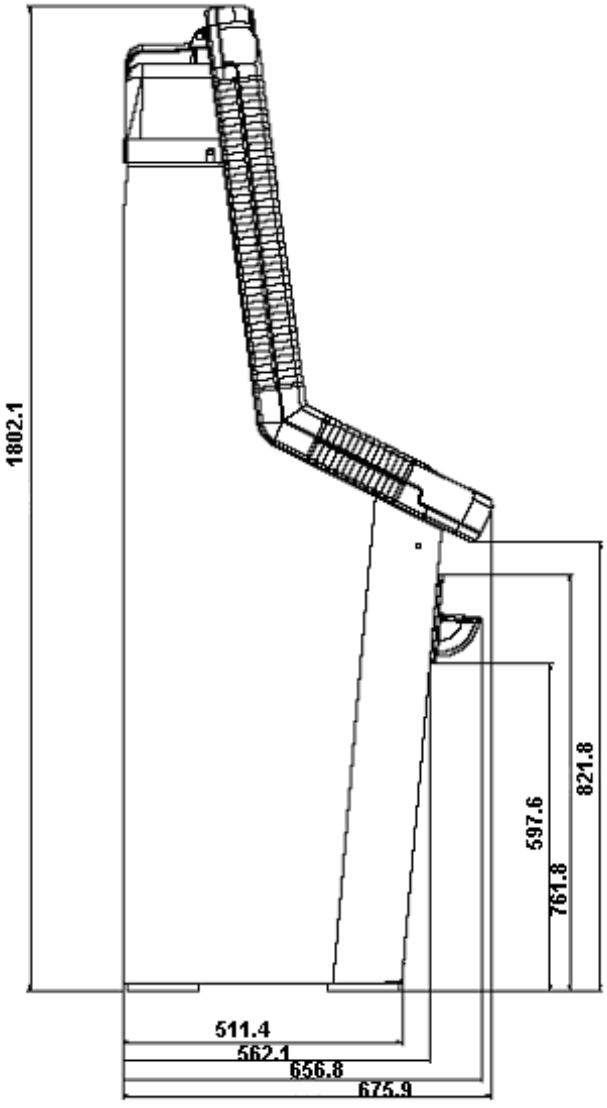
No conectar la máquina sin haber sido inspeccionada y conectada a tierra. Las máquinas deberían estar conectadas solamente con un conector de tierra.

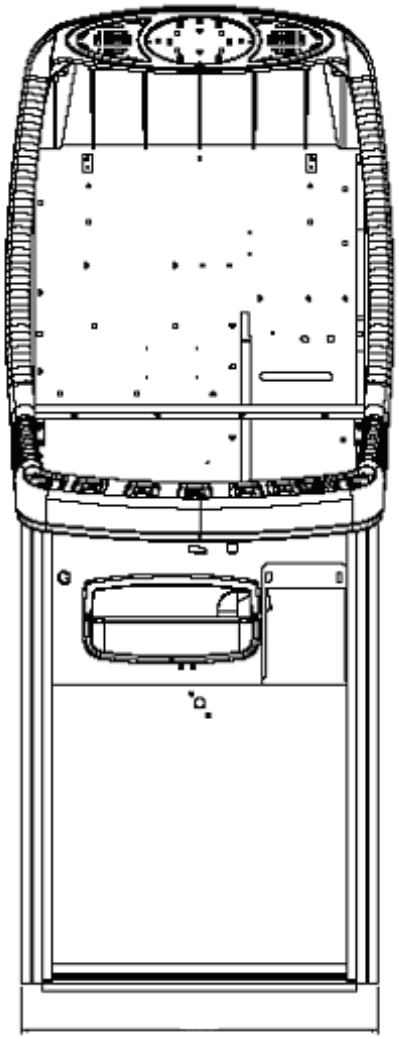
S recomienda desconectar la máquina de la alimentación eléctrica antes de reparar o manipular cualquier parte interior.

Dimensiones y peso

- ALTO: 1802mm.
- FONDO: 650mm.
- ANCHO: 675mm.

- Peso: 120kg.





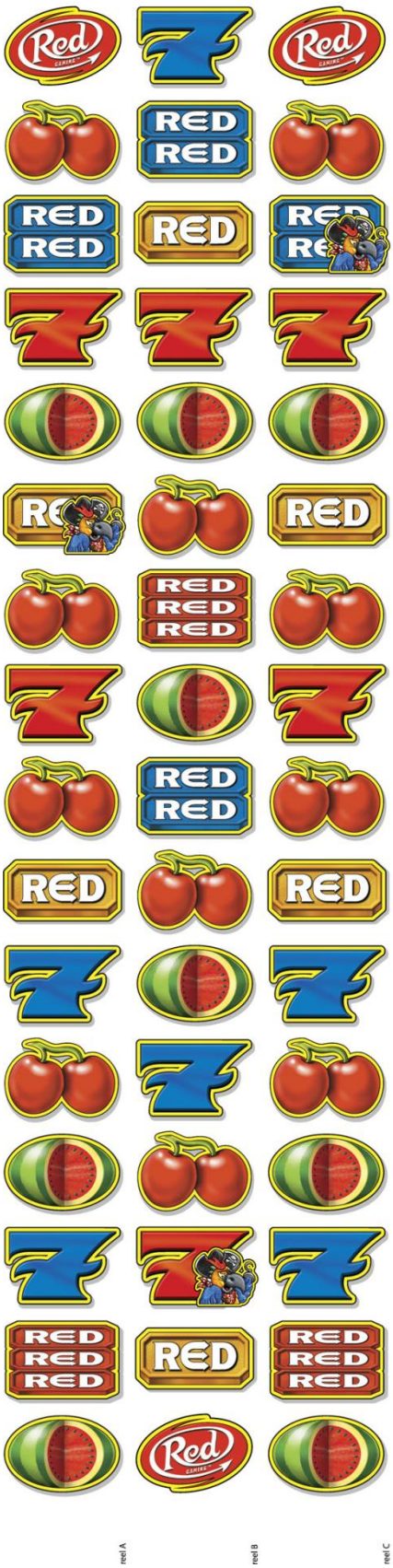
SERIGRAFÍA

Pirates
SHOTS
BONOS
WIN SPINS
DESTAPA EL PREMIO
ELIJE UN PREMIO
TIRO CON PREMIO
NUMEROS LOCOS
SERIE GANADORA
HOT SHOT
SUERTE
BANCO
BONOS
Pirates

DESARROLLO DE FIGURAS EN LOS RODILLOS

RODILLOS SUPERIORES

RODILLOS INFERIORES



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Desarrollamos el juego mediante créditos sobre tres rodillos inferiores en los que se representa el juego básico. Mediante créditos y bonos accedemos a un juego superior sobre tres rodillos. Accedemos al coincidir 3 cañones en cualquier posición en los rodillos superiores a un sorteo entre varios juegos con resultado de premio descritos más adelante. También en juego superior se obtienen premios o Bonos con el juego PIRATES descrito más adelante.

Existen 8 pulsadores la parte inferior del mueble, serigrafiados según su función e iluminados cuando son necesarios para el desarrollo del juego.

El selector de monedas admite todas las monedas de curso legal y el billetero admite billetes de valor 5, 10 y 20 €. Además hay dos pagadores para poder pagar premios y cambios, el valor de las monedas es configurable de la manera descrita más adelante.

PRECIO DE LA JUGADA

1 jugada	0’20 €
2 jugadas simultáneas.....	0’40 €
3 jugadas simultáneas	0’60 €

SISTEMA DE APUESTAS

Se pueden seleccionar entre varias opciones de apuestas.

Cada apuesta está asociada a un plan de ganancias distinto acorde con el coste de la partida, iluminándose en serigrafía la que está activa para información del jugador.

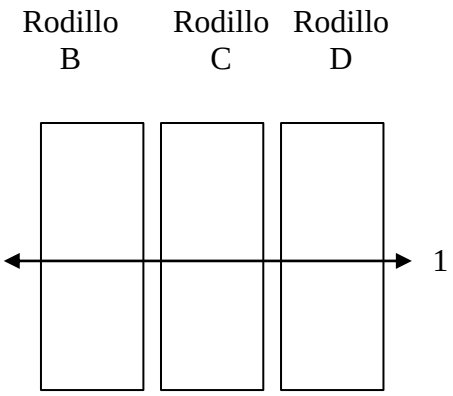
APUESTA	JUEGO
20 cents.	3 rodillos 1 línea con tabla de premios a 1 crédito
40 cents.	3 rodillos 1 línea con tabla de premios a 2 créditos
60 cents.	3 rodillos 1 línea con tabla de premios a 3 créditos
1 Bono + 20 cents.	3 rodillos superiores 5 líneas tabla de premios a 1 cred + 1 bono
2 Bonos + 40 cents.	3 rodillos superiores 5 líneas tabla de premios a 2 cred + 2 bonos
3 Bonos + 60 cents.	3 rodillos superiores 5 líneas tabla de premios a 3 cred + 3 bonos

La apuesta se puede seleccionar con créditos suficientes antes de cada jugada mediante un pulsador intermitente al efecto (Cambia apuesta). Se puede cambiar de juego (pasar del juego de 3 rodillos inferiores al superior y viceversa) mediante otro pulsador (Cambio juego) con créditos y bonos suficientes.

JUEGO BÁSICO

El juego básico se desarrolla sobre 3 rodillos y sobre una línea de premio.
Los premios se consiguen por la coincidencia de figuras en línea de premio de los rodillos con los premios expresados en la serigrafía.
Los premios conseguidos, pueden ser arriesgados para mejorar el valor del mismo o perder el valor del mismo y conseguir bonos.

Diagrama 3 rodillos a 1 línea de premio



Tablas de premios *Expresadas en unidades de €.*

	1 cred.	2 cred.	3 cred.
3 x logo RED	80.00	160.00	240.00
3 x 7 rojo	40.00	80.00	120.00
3 x 7 azul	20.00	40.00	60.00
3 x Red rojo	10.00	20.00	30.00
3 x Red azul	5.00	10.00	15.00
3 x Red amarillo	3.00	6.00	9.00
3 x Melón	2.00	4.00	6.00
3 x Cereza	1.00	2.00	3.00
3 x 7 (mixto)	0.40	1.00	2.00

Alicientes jugando sobre tres rodillos en juego básico:

Avances

En jugadas no ganadoras la máquina puede ofrecer entre 1 y 4 avances que se ofrecen al jugador directamente. Pueden ser jugados mediante los pulsadores correspondientes a cada rodillo o automáticamente por la máquina, activando la posibilidad mediante un pulsador (auto avances).

Retención

En algunas ocasiones se puede retener parte de una jugada no ganadora para una posterior.
La retención puede ser automática si se selecciona mediante opciones de setup.
Retener los tres rodillos anula las retenciones. También se pueden anular las retenciones efectuadas por el jugador o las realizadas automáticamente mediante un pulsador.

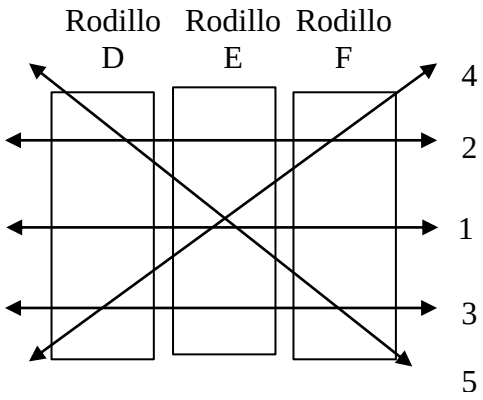
Símbolo "Loro Pirata"

En los rodillos inferiores aparece la figura de un loro pirata superpuesta a ciertos símbolos, si esta figura aparece en la línea central de premio como resultado de una jugada, mediante sorteo en el display se incrementa el número de bonos en una cantidad indeterminada. De tal forma que si aparecen dos o tres figuras con el símbolo del loro pirata en la línea central el sorteo se realiza dos o tres veces.

JUEGO RODILLOS SUPERIORES (Juego con bonos)

El juego consume créditos y bonos, se desarrolla sobre los 3 rodillos superiores en 5 líneas de premio.

Diagrama "Juego con bonos" 3-Rodillos 5-líneas de premio



Debido al número de líneas de premio no es posible activar el dispositivo de retención ni de avances por su complejidad.

Tablas de premios *Expresadas en unidades de €.*

	1cr.+ 1b.	2cr.+ 2b.	3cr.+ 3b.
3 x Bolsa Oro	80.00	160.00	240.00
3 x Diamante Verde	40.00	80.00	120.00
3 x Diamante Amarillo	20.00	40.00	60.00
3 x Diamante Azul	10.00	20.00	30.00
3 x Diamante Rojo	5.00	10.00	15.00
3 x Diamante Azul claro	5.00	5.00	10.00

Alicientes en el juego superior:

Balas de Cañon

Si en la combinación resultante de una jugada en los rodillos superiores aparecen tres cañones en cualquier posición, central, superior o inferior se realiza un juego, que consiste en un movimiento de luces que paramos mediante el pulsador “Juegue”, consiguiendo el premio de la casilla que quede iluminada según describimos a continuación.

Los resultados posibles en este sorteo son los siguientes:

“DESTAPA EL PREMIO” se muestran tres premios se esconden se barajan y se da a elegir al jugador mediante los pulsadores de Avances.
“ELIGE UN PREMIO” van apareciendo en los rodillos combinaciones ganadoras, pudiendo el jugador cobrar el premio o arriesgarse en combinaciones posteriores para mejorar el premio.
“TIRO CON PREMIO” un carrusel de luces se mueve entre los símbolos de los rodillos superiores cuando el jugador para la acción, obtiene el premio correspondiente a la figura que queda encendida.
“NUMEROS LOCOS” aparecen combinaciones numéricas que al detenerlas por parte del jugador recibe el premio del resultado en € de las operaciones matemáticas entre estas cantidades.
“SERIE GANADORA” aparece un premio en los rodillos superiores, sorteando entre “si o no” la posibilidad de sumar otro premio y así sucesivamente hasta el premio máximo autorizado o cobrar lo obtenido hasta el momento
“HOT SHOT” se obtienen varios premios directos del panel de tiros.

Juego Piratas

En el rodillo central superior encontramos la figura “Pistolas” si aparece en la posición central de premio como resultado de una jugada se incrementan los dígitos “SHOTS” , “BONOS” o “WIN SPINS” situados en serigrafía superior indeterminadamente.
Al aparecer una figura MAPA o LORO o BRUJULA en el rodillo izquierdo o derecho se ilumina la figura del juego pirata correspondiente al símbolo y a derecha o izquierda.
Si logramos que se enciendan las dos figuras derecha e izquierda del mismo símbolo conseguimos el premio correspondiente:
SHOTS Tiros sobre panel shots como número indique el digito correspondiente
BONOS Sumamos la cifra en dígitos al contador de Bonos
WIN SPIN Numero de giros ganadores consiguiendo la suma de los premios obtenidos.

TEST de servicios

Se abre el portón superior y al indicar acústicamente “puerta abierta” pulsar un segundo el pulsador **“ENTER”** situado en la placa MPU6
Con el botón **“juegue-riesgo”** se avanza por el test, con el **“cobrar-banco”** se retrocede y con el **”cambia apuesta”** se accede a cada uno de los test de la máquina. Para salir de test cerrar el portón superior.
Los test a los que podemos acceder son los siguientes:

1.1 TEST DE MONEDAS
1.2 TEST DE HOPPERS
1.3 SET NOTE BNV
1.5 HOPPERS OPTS
2.1 TEST DE RODILLOS INF.
2.2 TEST DE RODILLOS SUP.
2.3 TEST FOTOCELULA
3.0 TEST DE LUCES
3.1 TEST COLOURS
4.1 TEST DE CONTACTOS
5.1 TEST DE DISPLAYS
5.2 TEST DE DIGITOS
6.1 TEST DE LCD
7.1 TEST DE R5232
8.1 TEST DE SONIDO
8.2 TEST DE VOLUMEN
9.2 RTC TEST
9.3 PERCEN SETUP
10.2 OPTION SETUP
A.1 TEST DE IR
A.2 TEST USB

1.1Test de monedas:

Entrando en este test se encenderá la luz de entrada de monedas, activándose el monedero y el billetero, introduciendo monedas serán enviadas según la configuración de pagadores al correspondiente o a cajón según moneda y capacidad de los mismos
Si pulsamos **“avance-retenga”** izquierdo las monedas de 0.10, 0.20, 0.50, 1 y 2€ irán a los cajones de recaudación.
Si introducimos billetes el display alfanumérico mostrará el valor del billete introducido en caso de aceptación del mismo.

1.2Test de hoppers:

Con el pulsador **“cambia apuesta”** elegimos el hopper 1 o el hopper 2 y con el pulsador **“cobrar-banco”** activaríamos el Hopper, pagando solo una moneda para la comprobación de su funcionamiento o manteniendo unos segundos pulsado para el vaciado del pagador.

1.3 SET NOTE BNV:

Mediante este test podemos introducir el código de encriptación del billetero en el caso de cambiar la cpu o el billetero.
Una vez hemos cambiado el billetero y al encender la máquina se activa una alarma displeyando **TIEMPO BILLETE 16** mediante el test 1.3, pulsando **"cambia-apuesta"** aparecerá **(NO AUTO DETECT)** seguido de 6 ceros.

-"cambia apuesta": cambiamos de dígito hacia la derecha.
-"avance-retenga"derecho: cambiamos de dígito hacia la izquierda.
-"cobrar-banco": incrementamos el digito.
-"autoavances": decrementamos el digito.
-"cambia-juego": validamos los digitos introducidos.
Si el proceso activa el billetero aparece **(KEY VALID)** y cerrando la puerta superior queda el billetero activado.
Si aparece **(BNV NO RESPONSE)** es porque el código introducido no coincide con el del billetrro.

1.5 HOPPER OPTS:

Con los pulsadores **"cobrar-banco"** y **"avance-retenga"** izquierdo cambiamos el valor de las monedas en cada uno de los hoppers:
Opciones:

H1=200 (2€) H2=20
H1=200 (2€) H2=10
H1=100 (1€) H2=20
H1=100 (1€) H2=10
H1=50 H2=20
H1=50 H2=10

En el caso de tener que sustituir algún hopper hay que tener en cuenta que son **CCTALK** y los switches del HOPPER 1 tienen que estar todos en **OFF** y los switches del HOPPER 2; el 1 y el 6 en **ON** y el resto en **OFF.**

2.1 y 2.2 Test de rodillos inf. y sup.:

Los rodillos girarán y al parar se podrá pulsar el **"avance-retenga"** correspondiente al rodillo, este ira avanzando una figura cada vez y en el alfanumérico aparecerá el nombre de la figura (en inglés).

2.3 Test fotocélula:

Los rodillos girarán y cuando la pestaña pase por el opto hará una señal sonora y luminosa.

3.0 Test de luces:

En modo flash se encenderán alternándose, pulsando **“cobrar-banco”** se encenderán consecutivamente.

3.1 Test colours:

Permite revisar las luces azules y rojas, pulsando **“avance-retenga”** izquierdo se quedarán encendidas.

4.1 Test de contactos:

Permite verificar los pulsadores y contactos. Los contactos son el de puerta superior, puerta inferior y los de vaciado de hoppers. Al pulsar uno de ellos la máquina realiza un sonido y se enciende su luz (si la tiene) y el display alfanumérico indica cual se ha pulsado.

5.1 Test de displays:

El display alfanumérico se auto chequea con un ocho y un punto que se alterna por sus 16 segmentos.

5.2 Test de dígitos:

Verifica los displays de tres, de cinco y los tres de dos dígitos.

6.1Test de LCD:

La máquina auto chequea automáticamente el contador LCD y el resultado se refleja en el display alfanumérico.

7.1Test de R5232:

La máquina chequea el puerto R5232.

8.1 Test de sonido:

Prueba los dos canales de sonido. Suena una señal auditiva por el canal 1, después otra por el canal 2 y seguidamente otra por ambos canales simultáneamente.

8.2 Test de volumen:

Permite subir el volumen pulsando **“juegue-riesgo”** o bajarlo con el **“cambia-apuesta”**, para validar pulsar **“cobrar-banco”** .

9.2 Rtc set:

Nos permite cambiar la fecha y la hora.

-"cambia apuesta": cambiamos de dígito hacia la derecha.
-"cambia-juego": cambiamos de dígito hacia la izquierda.
-"autoavances": aumentamos los números.
-"cobrar-banco": disminuimos los números.
-"avance-retenga"derecho: validamos.

9.3 Percen setup:
Test para el ajuste del porcentaje de juego.
Los valores seleccionables son:
70% - 73% - 76% - 78% - 80% - 82% - 84% - 86%

-"autoavances": aumentamos los números.
-"cobrar-banco": disminuimos los números.
-"juegue-riesgo": validamos.

10.2 Option setup:

Este test sirve para configurar los parámetros de juego, consta de ocho submenús.

	ON	**OFF**	
• **10 EU NOTE:**	SI	NO	- Acepta billetes de 10€
• **20 EU NOTE:**	SI	NO	- Acepta billetes de 20€
• **NO ESCROW:**	SI	NO	-El billetero dará cambio
• **SHOW MODE:**	SI	NO	-Modo de exhibición
• **DIR PAY:**	SI	NO	-Pago directo
• **BANK TRAN:**	NO	SI	-Traspaso de banco a créditos
• **AUTO HOLD:**	SI	NO	-Retención automática
• **LINKJK OP:**	SI	NO	-Activar pulsos electromecánicos

-"cambia apuesta": avanzas por el submenú.
-"avance-retenga"derecho: retrocedes por el menú.
-"cambia-juego": cambiamos el ON por el OFF y viceversa.
-"juegue-riesgo": validamos.

A.1 Test ir:

Verifica el funcionamiento de un terminal con IR

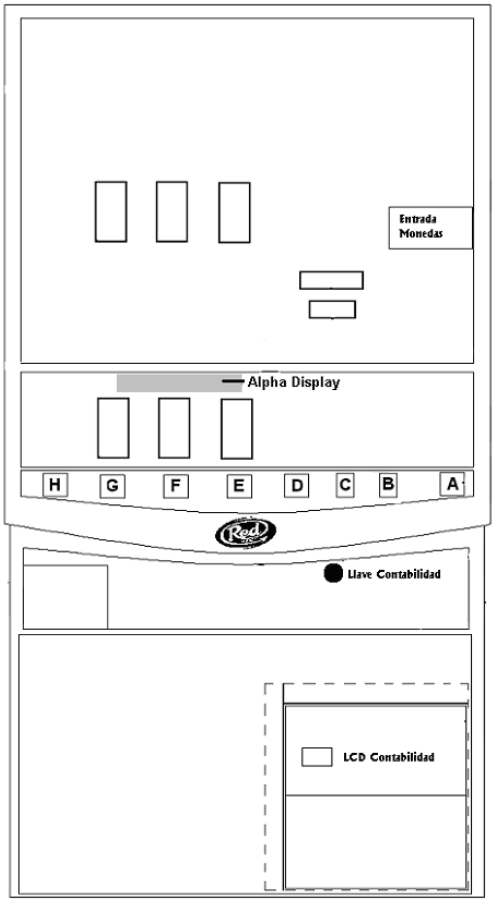
A.2 Test USB:

Test utilizado para el cambio de software de juego.

AJUSTES RTC (Real Time Clock)

La máquina dispone de un dispositivo RTC que actúa como reloj en tiempo real, apareciendo la información en el display alfanumérico con el formato: dd.mm.aaaa / hh.mm.ss (día. Mes. año / hora. Minutos. segundos).
Si aparece el mensaje “SET RTC” hay que ajustar todos los parámetros mediante los pulsadores.

1. Girar las llaves de contabilidad con el pulsador G activado
2. Mediante el pulsador H cambiamos de registro día, mes....
3. Pulsando A fijamos el registro a modificar
4. G decrementa el registro
5. F incrementa el registro
6. Pulsando A confirmamos el valor del registro.



DESCRIPCIÓN DE CONTADORES ELECTRÓNICOS

Almacén 5 años 5 establecimientos.
Contadores Totales
Contadores Parciales
LCD
Contadores electromecánicos

Almacén de 5 años y 5 establecimientos

Accedemos a ellos con las puertas cerradas con el pulsador H pulsado girando la llave de contabilidad.

Mensaje		Unidades	Descripción
TO ENT	Entradas totales	Créditos	Valor total de jugadas en unidades de 20 cents.
TO SAL	Salidas totales	Créditos	Valor total de monedas pagadas o transferidas a Banco en unidades de 20 cents.
TO TES	Test totales	N/A	N/A – Pulsos enviados a contadores electromecánicos en función test.
L1ENT	Entradas	Créditos	Entradas en establecimiento actual
L1SAL	Salidas	Créditos	Salidas en establecimiento actual
L2ENT	Entradas	Créditos	Entradas en establecimiento último
L2SAL	Salidas	Créditos	Salidas en establecimiento último
L3ENT	Entradas	Créditos	Entradas en establecimiento 2 último
L3SAL	Salidas	Créditos	Salidas en establecimiento 2 último
L4ENT	Entradas	Créditos	Entradas en establecimiento 3 último
L4SAL	Salidas	Créditos	Salidas en establecimiento 3 último
L5ENT	Entradas	Créditos	Entradas en establecimiento 4 último
L5SAL	Salidas	Créditos	Salidas en establecimiento 4 último
A1ENT	Entradas	Créditos	Entradas año actual
A1SAL	Salidas	Créditos	Salidas año actual
A2ENT	Entradas	Créditos	Entradas año anterior
A2SAL	Salidas	Créditos	Salidas año anterior
A3ENT	Entradas	Créditos	Entradas año 2 anterior
A3SAL	Salidas	Créditos	Salidas año 2anterior
A4ENT	Entradas	Créditos	Entradas año 3 anterior
A4SAL	Salidas	Créditos	Salidas año 3 anterior
A5ENT	Entradas	Créditos	Entradas año 4 anterior
A5SAL	Salidas	Créditos	Salidas año 4 anterior

Los registros que almacenan la información por años se desplazan automáticamente del 1 al 2 y así sucesivamente hasta perder el 5º ya que la maquina esta provista de una unidad RTC (real time clock) que controla los cambios de año.

Los registros que almacenan la información de establecimientos igualmente que en el caso anterior pasan del 1 al 2 sucesivamente hasta perder la información del último registro, pero teniendo que actuar mediante los pulsadores para realizar el desplazamiento.

Hay un registro de entradas y uno de salidas que almacena la totalidad de pasos independientemente de establecimientos y cambios de año, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.

Estos contadores están almacenados en un dispositivo compact flash no borrables, situados en la placa CPU. Protegido con fuente de alimentación de energía autónoma, en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico.

Contadores totales

Accedemos a ellos girando la llave de contabilidad y pulsando el pulsador F. Contienen la siguiente información que aparece en el display alfanumérico:

Mensaje	Unidades	Descripción
PORCENT L	%	Porcentaje real
PART 1AP.L	Jugadas	Numero de jugadas en apuesta 20 cents.
PART 2AP.L	Jugadas	Numero de jugadas en apuesta 40 cents.
PART 3AP.L	Jugadas	Numero de jugadas en apuesta 60 cents.
ENTRADAS .L	Crédito	Créditos jugados en unidades de 20 cents.
SALIDAS .L	Crédito	Pagos en unidades de 20 cents.(Banco o pago)
JUG. 10C.L	Jugadas	Jugadas de 10 cents. a doble o nada
GAN. 10C.L	Jugadas	Jugadas a 10 cents. que ha dado partida (doble)
PER. 10C.L	Jugadas	Jugadas a 10 cents. que ha perdido (nada)

No inicializables dando información de la vida de la máquina.

Contadores parciales

Accedemos a ellos girando la llave de contabilidad y pulsando el pulsador G. La información contenida en los registros aparece el display alfanumérico y es la siguiente:

Mensaje	Unidades	Descripción
PORCENT	%	Porcentaje en premios actual
TEORICO	%	Porcentaje preseleccionado por microSW.
PART 1AP	Jugadas	Numero de jugadas a 1 crédito.
PART 2AP	Jugadas	Numero de jugadas a 2 créditos.
PART 3AP	Jugadas	Numero de jugadas a 3 créditos.
ENT 10C	Monedas	Monedas de 10 cents. entradas
ENT 20C	Monedas	Monedas de 20 cents. entradas
ENT 50C	Monedas	Monedas de 50 cents. entradas
ENT 1EUR	Monedas	Monedas de 1 € entradas
ENT 2EUR	Monedas	Monedas de 2 € entradas
ENT 5EUR	Billetes	Billetes de 5 € entrados
ENT 10EUR	Billetes	Billetes de 10 € entrados
ENT 20EUR	Billetes	Billetes de 20 € entrados
ENTRADAS	Créditos	Créditos jugados
SALIDAS	Créditos	Créditos en premios (Banco o pago)
SAL 10C	Monedas	Monedas de 10 cents. pagadas
SAL 20C	Monedas	Monedas de 20 cents. pagadas
SAL 50C	Monedas	Monedas de 50 cents. pagadas
SAL 1EUR	Monedas	Monedas de 1 € pagadas
SALT 2EUR	Monedas	Monedas de 2 € pagadas

Estos registros pueden ser puestos a cero para poder controlar ciclos concretos por ejemplo una recaudación etc.
Una vez leída la información esta puede ser puesta a cero manteniendo pulsados los tres pulsadores de retención G , F, E durante unos segundos mientras en el display se registra la cuenta atrás que si es interrumpida antes de llegar a cero no se inicializan los contadores.

Contador LCD

Dispositivo electrónico con un display de 7 dígitos que está situado en la zona de cajones de recaudación.
Se accede a ellos:

Abrir puerta de recaudación

Girar llave de contadores pulsando el pulsador 2º de la derecha B

Mediante el pulsador G, F ,2 y 4 de la izquierda aparecen los siguientes registros.

Mensaje	Contador	Unidades	Descripción
ENT BIL	Billetes In	Euros	Total en € de billetes aceptados.
ENT TOT	Entradas	Créditos	Número de jugadas en 20 cents.
SAL TOT	Salidas	Créditos	Pagos en 20 cents. (Banco o pago)

Con los contadores desconectados o que por avería no puedan registrar pasos la maquina genera una alarma quedando Fuera de Servicio.

Contadores electromecánicos

Mensaje	Contador	Unidades	Descripción
ENT BIL	Notes In	Euros	Total en € de billetes aceptados.
ENT TOT	Entradas	Créditos	Número de jugadas en 20 cents.
SAL TOT	Salidas	Créditos	Pagos en 20 cents. (Banco o pago)
PARTIDAS	Jugadas	Pasos	Jugadas independiente de apuesta

Estos contadores no se implementan en fabricación estando las señales disponibles para poderse conectar a requerimiento del operador.

ALARMAS

La máquina almacena las últimas 16 alarmas producidas en el sistema. Cada alarma tiene asignado su propio código de identificación, y en la medida de lo posible, consta de un mensaje de identificación mostrado en el display alfanumérico.

Cada código de alarma tiene 4 dígitos:
Los dos primeros identifican el tipo de error, y los dos últimos identifican el código de error Barcrest. El tercer dígito indica la clase de alarma, y el numero de intermitencias del led rojo de la MPU5 indica el estatus de la CPU. El último dígito muestra la subclase de alarma y también el número de intermitencias de los leds verdes de la MPU5.

Las alarmas se identifican en estos tres grupos según su nivel de severidad:

1. Ignore: La alarma es almacenada, y la máquina continua su operación de funcionamiento normal.
2. Reset: La alarma e almacena, y es reseteada de la PROM si sigue activa durante más de un minuto.
3. Fatal: La alarma es activada, y no se resetea hasta solucionar el problema.

Registro de alarmas según clases:

Clase 1: fallos de procesador

Son los fallos causados por la CPU. Son causados por problemas de haredware en componentes como el CPU bus, e.g. CPU, RAM, PROMs, DUART etc.
En el display, son mostradas en un rango de 11 - 1E.

STATUS LED FLASHES (RED - GREEN)	BACTA Code	BARCREST No.	SPANISH MESSAGE	MESSAGE
1 – 1	54	11	ERROR BUS CPU	CPU BUS ERROR
1 – 2	54	12	ERROR DIRECCION	ADDRESS ERROR
1 – 3	54	13	INSTRUCCION ILEGAL	ILLEGAL INSTRUCT
1 – 4	54	14	DIVISION POR 0	DIVIDE BY 0
1 – 5	54	15	ERROR LIMITES	BOUNDS CHECK
1 – 6	54	16	TRAP OVERFLOW	OVERFLOW TRAP
1 – 7	54	17	INTERRUPCION NO VALIDA	BAD INTERRUPT
1 – 8	54	18	TRAP NO USADA	UNUSED TRAP
1 – 9	54	19	ERROR FORMATO DE PILA	BAD STACK FORMAT
1 - 10	54	1A	VECTOR NO INICIADO	UNINIT IVECTOR
1 - 11	54	1B	VIOLACION PRIVILEGIO	PRIV VIOLATION
1 - 12	54	1C	EXCEPCION TRAZA	TRACE EXCEPTION
1 - 13	54	1D	BREAKPOINT	BREAKPOINT
1 - 14	54	1E	VECTOR RESERVADO	RESERVED VECTOR
1 - 15	54	1F	??????????????????	WATCH DOG RESET

Clase 2: Alarma de fallo en placa MPU

Estas alarmas son causadas por fallos en la placa MPU5. Gran parte de estas alarmas se generan durante el test de alimentación.
En el display, son mostradas en un rango de 21 - 2B.

STATUS LED FLASHES (RED - GREEN)	BACTA Code	BARCREST No.	SPANISH MESSAGE	MESSAGE
2 - 1	53	21	FALLO TEST RAM	RAM TEST FAILED
2 - 2	54	22	FALLO 68340 PIT	68340 PIT FAILED
2 - 2	54	22	FALLO 68340 TIMER	68340 TIMER FAIL
2 - 2	54	22	FALLO 68340 DMAC	68340 DMAC FAIL
2 - 2	54	22	FALLO 68340 SERIE	68340 SER FAIL
2 - 3	54	23	FALLO 68681 DUART	68681 DUART FAIL
2 - 3	54	23	FALLO 68681 TIMER	68681 TIMER FAIL

STATUS LED FLASHES (RED - GREEN)	BACTA Code	BARCREST No.	SPANISH MESSAGE	MESSAGE
2 - 4	54	24	FALLO TEST ASIC	ASIC TEST FAILED
2 - 5	54	25	FALLO 89321 DSP	89321 DSP FAILED
2 - 6	32	26	FALLO TRANSISTOR DRIVE	DRIVE TR FAILED
2 - 7	31	27	FALLO TRANSISTOR ENABLE	ENABLE TR FAILED
2 - 8	54	28	FALLO 24/34 VOLT	NO 24V DRIVE
2 - 9	54	29	FALLO DETECCION 24 VOLTIOS	24V DRIVE SENSE FAULT
2 - 10	54	2A	NO DETECTA CONTADOR	METER SENSE FAIL
2 - 10	54	2A	FALLO EN LCD	LCD METER FAIL
2 - 10	54	2A	LCD CAMBIADO	LCD METER CHANGED
2 - 11	54	2B	FALLO EN RTC	RTC FAILED

Clase 3: Alarmas causadas por la PROGRAM CARD

Estas alarmas se generan por fallos en la tarjeta de programa.
En el display, son mostradas en un rango de 31 – 36.

STATUS LED FLASHES (RED - GREEN)	BACTA Code	BARCREST No.	SPANISH MESSAGE	MESSAGE
3 – 1	51	31	CHECKSUM PROM	PROM CHECKSUM
3 – 2	51	32	CHECKSUM PROM	PROM INTEGRITY NO DSP
3 – 2	51	32	FALTA PROM LOGICA	PROM MISSING
3 – 3	51	33	FALTA PROM APLICACION	MISSING APP PROM
3 – 4	51	34	PROMS ERRONEAS	PROMS MISPLACED
3 – 5	51	35	PROMS AL REVES	PROMS SWAPPED
3 – 6	52	36	FALTA CHIP SEGURIDAD	NO CHARACTERISER

Clase 4: Fallos de software

Estas alarmas se generan cuando el sistema detecta incongruencias del programa.
En el display, son mostradas en un rango de 41 - 48.

STATUS LED FLASHES (RED - GREEN)	BACTA Code	BARCREST No.	SPANISH MESSAGE	MESSAGE
4 – 1	90	41	COMPROBACION SOFTWARE	SOFTWARE CHECK
4 – 2	90	42	ERROR DE PILA	STACK ERROR
4 – 3	90	43	PULSADOR ATASCADO	STACK OVERFLOW

STATUS LED FLASHES (RED - GREEN)	BACTA Code	BARCREST No.	SPANISH MESSAGE	MESSAGE
4 – 4	53	44	RAM INSUFICIENTE	INSUFFICIENT RAM
4 – 5	90	45	AVISO SOFTWARE	SOFTWARE WARNING
4 – 6	90	46	ACTUALIZACION DE VERSION	VERSION UPDATE
4 – 7	90	47	COMPROBACION DE RANGO	RANGE CHECK
4 – 8	42	48	MEMORIA BORRADA	MEMORY CLEARED
4 – 9	48	49		TAMPER CHECK
4 – 10	45	4A		NEW SJ KEY
4 – 11	90	4B		FLASH UPDATE
4 – 11	90	4B		IRDA ACCESS
4 – 12	90	4C		BOUND ERROR
4 – 13	90	4D		UNUSED INPUT
4 – 14	90	4E		UNUSED MEMORY

Clase 5: Fallos en la placa MUX5.

STATUS LED FLASHES (RED - GREEN)	BACTA Code	BARCREST No.	SPANISH MESSAGE	MESSAGE
5 - 1	30	51	FALTA UNIDAD MUX5	MUX UNIT MISSING
5 - 2	30	52	FALLO UNIDAD MUX5	MUX UNIT FAILED
5 - 3	30	53	RESET UNIDAD MUX5	MUX UNIT RESET
5 - 4	30	54	MUX5 NO RESETEADA	MUX NOT RESET
5 - 5	30	55	VERSION ANTIGUA MUX5	MUX UNIT OLD VER
5 - 6	32	56	FALLO MUX5 TRANSISTOR DRIVE	MUX DRV TR FAIL
5 - 7	31	57	FALLO MUX5 TRANSISTOR ENABLE	MUX ENB TR FAIL

3.6 Clase 7: Fallos en la entrada de monedas

Status LED flashes (Red - Green)	BACTA Code	BARCREST No.	SPANISH MESSAGE	Message
1-1	80	00	COIN JAM ERR	COIN JAM ERROR
1-1	81	00	COIN FAIL ERR	COIN FAIL ERROR
1-1	82	00	COIN TAMP ERR	COIN TAMP ERR
1-1	81	03	COIN TYPE NF	COIN TYPE NF

3.7 Class 8 : Fallos en los pagadores

Status LED flashes	**BACTA Code**	**BARCREST No.**	**SPANISH MESSAGE**	**Message**

(Red - Green)				
1-1	83	00	HOP1 JAM ERR	HOP1 JAM ERR
1-1	84	00	HOP1 FAIL ERR	HOP1 FAIL ERR
1-1	85	00	HOP1 TAMP ERR	HOP1 TAMP ERR
1-1	83	01	HOP2 JAM ERR	HOP2 JAM ERR
1-1	84	01	HOP2 FAIL ERR	HOP2 FAIL ERR
1-1	84	01	HOP2 TAMP ERR	HOP2 TAMP ERR

3.8 Class 9 : Fallo en contadores LCD

Status LED flashes (Red – Green)	BACTA Code	Barcrest No	SPANISH MESSAGE	Message
1 - 1	68	00	GEN LCD ERR	LCD ERROR
1 - 1	68	01	LCD R/W ERR	READ WRITE ERROR
1 - 1	68	02	LCD FP ERR	LCD CHANGED
1 - 1	68	03	LCD FWCHK ERR	LCD ERROR
1 - 1	68	04	LCD BUS ERR	LCD EROR
1 - 1	68	05	LCD CSUM ERR	LCD ERRROR

3.9 Class A : Fallo en rodillos

Status LED flashes (Red – Green)	BACTA Code	Barcrest No	SPANISH MESSAGE	Message
6 – 1	20	00	RODILLOS ERR	REEL SETUP
6 – 1	21	00	RODILLO 1 ERR	REEL A SPIN
6 – 1	22	00	RODILLO 2 ERR	REEL B SPIN
6 – 1	23	00	RODILLO 3 ERR	REEL C SPIN
6 – 1	24	00	RODILLO 4 ERR	REEL D SPIN
6 – 1	25	00	RODILLO 5 ERR	REEL E SPIN
6 – 1	26	00	RODILLO 6 ERR	REEL F SPIN

3.10 Class A : Fallo en billetero

Status LED flashes (Red – Green)	BACTA Code	Barcrest No	SPANISH MESSAGE	Message
1 - 1	86	00	ERROR BILLETE	NOTE JAM ERROR
1 -1	87	00	ERROR BILLETE	NOTE FAIL ERROR
1 -1	88	00	BILL TAMP ERR	NOTE TAMPER ALARM

DESCARGA DE HOPPERS

Con la puerta abierta y con la máquina indicando acústicamente “puerta abierta”, accionamos cualquiera de los pulsadores situados en lateral interior izquierdo durante unos segundos, y automáticamente se pondrá en marcha el pagador correspondiente.
Cuando el pagador se detenga el display alfanumérico mostrará la cantidad total que ha descargado.
Para vaciar el otro hopper basta con apretar el pulsador “juegue-riesgo” y repetir el proceso para el otro pagador.

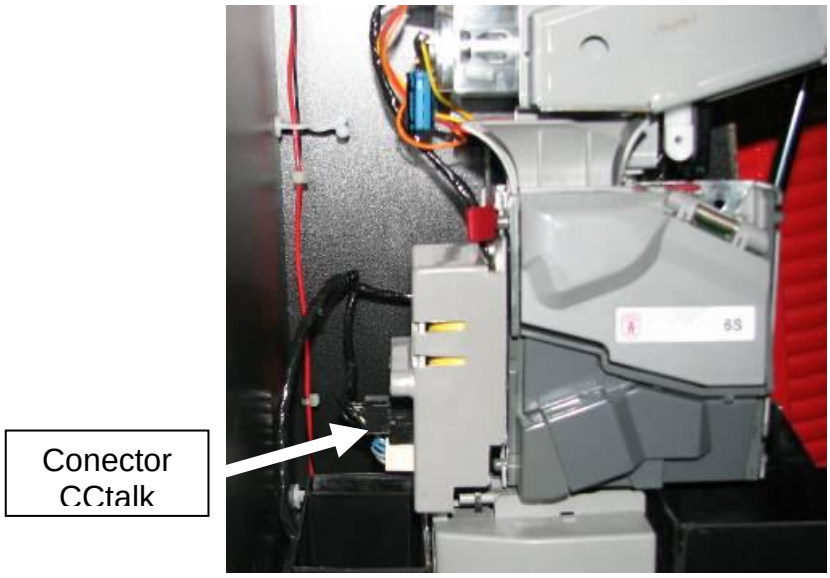
VARIACIÓN DE VOLUMEN

Girando la llave de contabilidad manteniendo pulsado “Juegue-Riesgo” , al soltar el pulsador ,en el display alfanumérico se mostrará el valor del volumen, comprobando acústicamente dicho nivel, con el pulsador ”juegue-riesgo” aumentamos el volumen, con el “cambia apuesta” lo disminuimos y con el “cobrar-banco” validamos .
Al girar la llave queda el volumen modificado al nuevo valor.

Modificaciones respecto a anteriores versiones de modelos BARCREST

El nuevo protocolo CTALK, obliga al cambio de componentes, algunos enumeramos a continuación, ya que siendo idéntica su funcionalidad requiere un comportamiento distinto para el servicio técnico:

Conjunto Selector de monedas y clasificador



Incorporamos el selector AZKOYEN X6 CCtalk que modifica los mecanismos de seguridad, cambia el conector posterior del clasificador por un 10pDIL.

Conjunto pagadores

Los pagadores Azkoyen también CCtalk , por este protocolo de comunicación, hay que tener en cuenta que dispone de 2 microinterruptores que los definen como Hopper 1 y como Hopper 2 pudiendo ser sustituidos o intercambiados pero tendremos que configurarlos como Hopper 1y Hopper2 para su correcto funcionamiento

	Hopper 1	Hopper 2
SW1	OFF	ON
SW2	OFF	OFF

Selector de Billetes

También hay que tener en cuenta que los selectores de billetes que incorporamos responden al mismo protocolo serie CCtalk por lo que podemos aumentare su nivel de seguridad incorporando una clave personalizada para cada selector.
Esta clave consta en una etiqueta situada en la parte superior de cada selector constando de 6 cifras.
Si la clave no está introducida en la máquina el billetero no admitirá monedas y entrando en test en el apartado BNV KEY aparecerá 000000.

El procedimiento para la introducción de la clave esta explicado en el apartado 1.3 de test de servicios.

Conexión contadores electromecánicos

Las señales de entradas y salidas compatibles con contadores electromecánicos tienen que ser habilitadas mediante el SETUP descrito en los test de servicio 10.2 Opciones SETUP.
Para la conexión de contadores electromecánicos o dispositivos que necesiten utilizar las señales de entradas y salidas, se han habilitado un conector que describimos y ubicamos en fotografías adjuntas.
Para conectar los 12 V. o 0 V. que se necesiten para el común de las señales, proponemos un conector situado en la placa MUX 1 donde el incremento de consumo no afectara el funcionamiento de ningún dispositivo.